etc....). Estes registros tendo uma altura sonora, nós a expressamos em pés, por motivo de os órgãos de tubos terem a medida em pés. Mediante ao exposto, tomemos por exemplo o seguinte:

- Flauta 16'+Flauta 4 +OBOE 8': uma com posição deste tipo, chamamos registração.

- Uma Flauta de 8' (altura normal), uma Flauta 16' e uma Flauta 5⅓', ao chamar vários registros simultaneamente, ao apresentar uma nota, obteremos um verdadeiro acorde. Misturando, desta maneira, registros de timbres diferentes, podemos imaginar rapidamente de onde provém esta extraordinária riqueza, da sonoridade dos órgãos.

07 - PRESET

São registros pré programados, simulando eletronicamente sete instrumentos musicais. Estes sons simulados com independente controle de volume, estão programados somente para o teclado superior, sendo que, para cada instrumento, deve-se observar a região do teclado e a forma de se tocar ("Stacato, uma nota por vez, acordes e arpejos, etc...) isto para obter uma melhor fidelidade do instrumento simulado. Para desligar o Preset, bastá acionar a tecla cancel. Temos o Piano o Harpsichord a Guitarra o Banjo (com repeat), o Mandolin (com repeat) o Vibraphone e o accordion.

08 - ATTACK

Todos os sons de percussão possuem um tempo de Attack rápido mas, podemos controlar este tempo de Attack para mais ou menos rápido ou lento, desde que acionemos o Registro Decay. Estes registros acoplados com outros no teclado superior criam efeitos próprios cujo executante, com a prática, vai criando novos efeitos. Podemos dizer que este tipo de Attack é monofônico, pois se manifesta desde que não haja nenhuma tecla, já pressionada. Entretanto, para um determinado acorde tocado, este reproduzirá com attack mas se não soltarmos as teclas e acionarmos outras, estas não vão funcionar.

Temos as seguintes alturas de percussão: Attack 4', Attack 2⅔', 2' e Decay.

09 - VIBRATO - (Depth, Speed, Delay)

Tem por finalidade proporcionar uma variação do som; com este efeito, tentamos apro-